

**MINISTERO DELL' ISTRUZIONE e DEL MERITO**

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

**ISTITUTO COMPRENSIVO DI TOLFA C.U. VIA LIZZERA**

(Scuola Infanzia, Primaria e Secondaria I Grado) – Cod. Min. RMIC89400P  
Via Lizzera, 19 – 00059 TOLFA (RM) - Tel.0766 92036 - C.F. 83003920580  
codice iPA: istsc\_rm89400p – codice univoco per la F.E.: UFF4VR



E-mail Istituzionale

[RMIC89400P@istruzione.it](mailto:RMIC89400P@istruzione.it) P.E.C. [RMIC89400P@pec.istruzione.it](mailto:RMIC89400P@pec.istruzione.it)Sito web [www.comprendivotolfa.edu.it](http://www.comprendivotolfa.edu.it)

U.O. Responsabile del documento: Didattica

**PROGETTO DI ISTITUTO**

“IL FUTURO ..... PER 1000 IDEE”

( delibera Collegio dei docenti n°41 del 3 febbraio 2023 - delibera Consiglio di Istituto n° 113 del 15 febbraio 2023)

**PRESENTAZIONE:**

Il progetto di istituto, che vede coinvolti tre plessi di scuola primaria e i due di scuola secondaria per un totale di 18 ambienti, nasce dalla volontà di coniugare la didattica tradizionale alle innovazioni digitali, tecnologiche e metodologiche. Tale trasformazione iniziata già negli anni precedenti e che ha avuto un'accelerazione durante gli anni della pandemia, richiede un ripensamento degli spazi e della organizzazione interna. Gli ambienti che si andranno a creare saranno utilizzati con la soluzione della rotazione delle classi. I nuovi ambienti di apprendimento in numero di diciotto saranno divisi nei 5 plessi ed in particolare 6 in quelli di scuola secondaria e 12 nella primaria. Nel piccolo plesso di Santa Severa Nord, vista la difficoltà di trasformare le aule a causa della dimensione ridotta delle stesse, si sfrutterà l'opportunità del PNRR per l'unico ambiente di notevoli dimensioni, già destinato ad ospitare attività laboratoriali, che sarà dedicato a più discipline tra quelle individuate per la scuola primaria: le classi con il sistema della rotazione, avranno tutte l'opportunità di sfruttare la potenzialità offerta dall'aula pluridisciplinare. La scelta delle discipline da cui partire per creare ambienti innovativi, è stata operata partendo dalle indicazioni fornite dal RAV, dai risultati InValSI e dalle successive adozioni progettuali del Piano di Miglioramento. La progettazione degli spazi ha avuto inizio con la ricognizione nei singoli plessi per sfruttare al meglio il budget destinato all'istituto, mediante le dotazioni già in possesso. Da questa sinergia di intenti, sono nati gli ambienti che per la scuola secondaria hanno visto la scelta delle discipline di Arte/tecnologia, scienze/stem e lingua inglese e per la scuola primaria di tecnologia/steam, lingua inglese e discipline umanistiche. Per le aule di arte e di lingua inglese nella scuola secondaria si sfrutterà la presenza di spazi dotati già di arredi, mentre per la scuola primaria la presenza nel plesso di Allumiere di Monitor interattivi di ultima generazione. La trasformazione permetterà innovazione didattica, metodologia e organizzativa mediante la tecnica della rotazione tra classi per sfruttare al meglio gli ambienti con un'attenzione particolare ai bambini/ragazzi DSA e DVA.

**DESCRIZIONE ANALITICA AMBIENTI:**

Gli ambienti che l'istituto andrà a realizzare in numero di 18, come da target fornito dal Ministero, saranno così suddivisi:

Denominazione ambiente	Numero ambienti	Plesso
Lingua inglese	1+1	sec. I gr. plessi di Allumiere e Tolfa
Arte e immagine/tecnologia	1+1	sec. I gr. plessi di Allumiere e Tolfa

Scienze/Stem	1+1	sec. I gr. plessi di Allumiere e Tolfa
Lingua inglese	2+2	primaria plessi di Allumiere e Tolfa
Coding/tecnologia/scienze	2+2	primaria plessi di Allumiere e Tolfa
Umanistiche	2+1	primaria plessi di Allumiere e Tolfa
Pluridisciplinare	1	Santa Severa Nord

A seguire le schede dei singoli sub-progetti. Le indicazioni del materiale e dell'impatto economico sono da considerarsi di massima e da definire a seguito di ricognizione finanziaria. I prezzi sono da considerarsi *IVA inclusa*.

## SCHEDE ILLUSTRATIVE AMBIENTI

### Scheda n°1 – SCIENZE/STEM

#### N°2 AMBIENTI scuola sec. I grado plesso di Tolfa e Allumiere

#### 1. DENOMINAZIONE AMBIENTE

“A tutto ..... STEM “ -  
 ANNIBAL CARO - FAGGETO

#### 2. REFERENTE di AMBIENTE

**Insegnante: Regnani Martina**

**Sottogruppo del Gruppo di progettazione: Fracassa Alessandra– Menichini Violetta**

#### 3. DESCRIZIONE DELL'AMBIENTE

Il progetto si propone di costruire un'aula di apprendimento che possa fondere le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici concepiti in modo innovativo con gli ambienti digitali. All'interno di tale ambiente, si dovrà tener conto della dimensione digitale, scientifica e delle metodologie che, all'interno di questi spazi, dovranno trovar voce. L'ambiente d'apprendimento così concepito è uno spazio che non si appiattisce più alla sola didattica frontale ma che promuove la didattica attiva e collaborativa. Tutto ciò sarà realizzabile attraverso la

costruzione di un ambiente in grado di accogliere gli arredi o sfruttare in maniera innovativa quelli già presenti e le strumentazioni scientifiche e digitali necessarie a coniugare il sapere e il saper fare. Inoltre un ambiente accogliente e costruito a misura di alunno facilita l'inclusione delle varie forme di diversità presenti in ogni gruppo classe. Infine, la creazione di ambienti di lavoro interattivi, è funzionale alla trasversalità delle conoscenze perché lavorando tramite obiettivi e principi metodologici comuni a più discipline, si favorisce un rinforzo reciproco tra i diversi apprendimenti tale da garantire uno sviluppo complessivo delle intelligenze.

#### 4. DATI GENERALI AMBIENTE - A. CARO

<b>4.1 PLESSO INTERESSATO</b>	Plesso Annibal Caro
<b>4.2 DISCIPLINA INTERESSATA</b>	Matematica, scienze e tecnologia
<b>4.3 AULA INTERESSATA</b>	n. 5
<b>4.4 DESTINATARI</b>	Alunni e docenti delle materie di scienze, matematica e tecnologia

#### 4. bis DATI GENERALI AMBIENTE - FAGGETO

<b>4.1 PLESSO INTERESSATO</b>	Plesso Faggeto Secondaria
<b>4.2 DISCIPLINA INTERESSATA</b>	Matematica, scienze e tecnologia
<b>4.3 AULA INTERESSATA</b>	110
<b>4.4 DESTINATARI</b>	Alunni e docenti delle materie di scienze, matematica e tecnologia

#### 5. DOTAZIONE AULA – A. CARO

	<b>STRUMENTI/ARREDI</b>	<b>VALUTAZIONE ECONOMICA DI MASSIMA</b>
<b>5.1</b> <b>Ricognizione arredi/attrezzature presenti nell'aula</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• un armadio metallico</li> <li>• LIM</li> <li>• 24 banchi a rotelle</li> <li>• cattedra</li> </ul>	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 banchi</li> <li>• Strumentazione di laboratori</li> <li>• 14 chromebook</li> </ul>	
<b>5.1 Arredi da acquistare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Banco cattedra autonomo per esperienze di chimica e fisica</li> <li>• 1 sedia ergonomica a rotelle</li> </ul>	<p><b>€2.200,00</b></p> <p><b>€ 100,00</b></p>
<b>5.2 dotazioni tecnologiche da acquistare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 monitor interattivi 65"</li> <li>• 1 Carrello ricarica</li> </ul>	<p><b>€2.000,00</b></p> <p><b>€ 500,00</b></p>
<b>5.3 software da acquistare</b>	-	-
<b>5.4 attrezzature specifiche</b>	-	-
<b>TOTALE SPESE di massima</b>		<b>€ 4.800,00</b>

#### 5. DOTAZIONE AULA - FAGGETO

	STRUMENTI/ARREDI	VALUTAZIONE ECONOMICA DI MASSIMA
<b>5.1 Ricognizione arredi/attrezzature presenti nell'aula</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 armadio metallico</li> <li>• 1 lavagna</li> <li>• 3 banchi quadrati 120x120cm</li> <li>• 1 tavolo 200x100cm</li> <li>• 1 LIM smartboardepson</li> <li>• 23 banchi con le rotelle</li> <li>• 14 chromebook</li> </ul>	
<b>5.1 Arredi da acquistare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Banco cattedra autonomo per esperienze di chimica e fisica</li> <li>• 1 sedia ergonomica a rotelle</li> </ul>	<p><b>€ 2.200,00</b></p> <p><b>€ 100,00</b></p>
<b>5.2 dotazioni tecnologiche da acquistare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 monitor interattivo</li> <li>• 1 carrello porta monitor</li> </ul>	<p><b>€ 2.000,00</b></p> <p><b>€ 500,00</b></p>

5.3 software da acquistare	-	-
5.4 attrezzature specifiche	-	-
<b>TOTALE SPESE di massima</b>		<b>€ 4.800,00</b>

## 6. OBIETTIVI e FINALITA' AMBIENTE

Milestone ( traguardo qualitativo )	Target ( numero degli ambienti )	Indicatori ( traguardo quantitativo )
<p><b>COSA CI ASPETTIAMO COME RICADUTA SUGLI STAKEHOLDERS ( aspettare le linee guida )</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• favorire un apprendimento attivo e di tipo esperienziale</li> <li>• favorire una didattica incentrata sul learning by doing</li> <li>• rendere gli alunni costruttori del proprio processo di apprendimento</li> <li>• favorire l'osservazione e la scoperta</li> <li>• lavorare in gruppo</li> <li>• favorire l'osservazione e la scoperta</li> <li>• lavorare in gruppo</li> <li>• sollecitare un approccio positivo nei confronti delle STEM</li> <li>• acquisire un pensiero logico-deduttivo</li> <li>• favorire l'inclusione di tutti</li> <li>• progettare dei percorsi trasversali</li> <li>• favorire la personalizzazione</li> <li>• motivare ad apprendere</li> <li>• progettare dei percorsi per competenze</li> <li>• favorire le abilità cognitive, metacognitive, sociali e il senso di</li> </ul>	<p><b>DUE ambiente</b></p>	<p><b>NUMERO DELLE STUDENTESSE E DEGLI STUDENTI CHE AVRANNO ACCESSO AGLI AMBIENTI</b></p> <p><b>105 alunni – A. CARO</b></p> <p><b>105 alunni – FAGGETO</b></p>

autoefficacia in linea con il PDM della scuola e le Indicazioni Nazionali		
---	--	--

7. INNOVAZIONI PREVISTE	
1. innovazioni organizzative	<p>La costruzione di aule specifiche per disciplina, presuppone cambiamenti organizzativi all'interno del plesso visto che non saranno più solo i docenti a dover ruotare da una classe all'altra, ma saranno i gruppi classi stessi, in base al loro orario, ad alternarsi nell'aula disciplinare.</p>
2. innovazioni didattiche	<p>Il presente ambiente di lavoro favorirà una didattica attiva, incentrata sull'osservazione, che pone l'alunno al centro del processo di apprendimento e costruttore delle proprie conoscenze. Inoltre dal punto di vista didattico ci si attende di favorire la progettazione per competenze e di percorsi trasversali</p>
3. innovazioni curricolari	<p>Visto che la pianificazione dell'aula implica dei cambiamenti a livello didattico e metodologico, ci saranno dei cambiamenti anche a livello degli obiettivi e delle abilità attese quindi si andrà anche ad intervenire del curriculum delle discipline coinvolte.</p>
4. innovazioni metodologiche che saranno introdotte a seguito della trasformazione degli ambienti	<p>La metodologia principale su cui si costruisce tale ambiente di lavoro è il learning by doing, incentrato sul raggiungimento di un obiettivo quotidiano concreto utilizzando le conoscenze e le abilità funzionali e finalizzato alla costruzione di nuove abilità tramite il mettersi in gioco, il confronto e la collaborazione con gli altri.</p> <p>Un valido supporto al learning by doing è poi fornito dalla metodologia del problemsolving e del cooperative learning, che facilitano la risoluzione di situazioni problematiche in cooperazione</p>
5. innovazioni specifiche per l'inclusività	<p>Questo tipo di ambiente offre agli alunni in difficoltà un nuovo modo di apprendere, ciascuno secondo le proprie caratteristiche e potenzialità. In un clima di inclusività vengono promosse le capacità personali e attivati percorsi formativi finalizzati a valorizzare l'autonomia e la socializzazione.</p>



## **Scheda n°2 – Ambiente ARTE/TECNOLOGIA A. CARO - FAGGETO**

### **N° 2 AMBIENTI scuola sec. I grado – Tolfa e Allumiere**

#### **1. DENOMINAZIONE AMBIENTE**

**“VISSI D’ARTE”**

#### **2. REFERENTE diAMBIENTE**

**Insegnante: Bertini Antonella**

**Sottogruppo del Gruppo di progettazione: Menichini Violetta, Regnani Martina, Fracassa Alessandra.**

#### **3. DESCRIZIONE DELL’AMBIENTE**

##### **IN SINTESI COSA PREVEDERA’ L’AMBIENTE DAL PUNTO DI VISTA STRUTTURALE E DIDATTICO**

Dal punto di vista didattico, l’aula generica, quella che deve adattarsi a tutte le materie e che viene utilizzata anche per gli intervalli, può essere definita un ambiente identitario, uno spazio sociale ma non peculiare di uno specifico ambito o disciplina. L’allestimento tematico di un’aula, invece, consente di organizzare spazi ed arredi in modo incisivo, funzionale al raggiungimento di obiettivi didattici ed educativi.

Dal punto di vista teorico, la tematizzazione dello spazio scolastico come ambiente specifico della didattica attiva, trova numerosi riscontri già a partire dal 1888, quando Aristide Gabelli proponeva l’importanza dell’acquisizione di un metodo attraverso il quale il discente potesse *imparare dall’esperienza e divenire lui stesso il maestro*. In tempi più recenti, la *Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio* (18 dicembre 2006, 2006/962/CE) ha posto l’accento sull’importanza della *Community ofLearners, Knowledge Building Community* e introdotto la competenza chiave per l’apprendimento permanente *Imparare ad imparare*.

L’aula tematica, in definitiva, consente:

- l’individualizzazione e la personalizzazione dell’apprendimento, permettendo a tutti i discenti l’acquisizione delle competenze fondamentali del curriculum e di coltivare le proprie *potenzialità intellettive*;
- l’apprendimento situato, collegato cioè al contesto della disciplina stessa e al contesto in cui avviene

l'apprendimento.

Anche l'importanza della partecipazione attiva del discente, legato all'aula tematica, trova fondamento nelle teorie di molti pedagogisti: metodologia efficace ai fini dei risultati di apprendimento.

In particolare, l'ambiente dedicato all'arte e alla tecnologia in una visione trasversale tra le discipline è fondamentale per:

- proporre una didattica attiva sfruttando, ad esempio, le ICT per una efficace lettura dei capolavori dell'Arte (Virtual reality, Virtual tour, ecc.) e nella corretta decodifica dei messaggi visivi;
- consentire ai discenti di sperimentare tecniche ed attività creative, apprese durante il viaggio attraverso i periodi storico-artistici ma anche di esprimersi consapevolmente, attingendo alla propria creatività.

#### 4. DATI GENERALI AMBIENTE – A. CARO

<b>4.1 PLESSO INTERESSATO</b>	Via Annibal Caro - Scuola secondaria di primo grado
<b>4.2 DISCIPLINA INTERESSATA</b>	Arte e Immagine
<b>4.3 AULA INTERESSATA</b>	Aula n.4
<b>4.4 DESTINATARI</b>	classi I, II, III sezione A e B

#### 4.bis DATI GENERALI AMBIENTE - FAGGETO

<b>4.1 PLESSO INTERESSATO</b>	Faggetto- scuola secondaria di Allumiere
<b>4.2 DISCIPLINA INTERESSATA</b>	arte e immagine
<b>4.3 AULA INTERESSATA</b>	Aula N° 111
<b>4.4 DESTINATARI</b>	alumni classi I –II-III corso A e B





<b>5. DOTAZIONE AULA – A. CARO</b>		
	<b>STRUMENTI/ARREDI</b>	<b>VALUTAZIONE ECONOMICA DI MASSIMA</b>
<b>5.1</b> <b>Ricognizione arredi/attrezzature presenti nell'aula</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 18 tavoli da disegno, di dimensioni 105x75x78 cm, con piano inclinabile 0-30°;</li> <li>• 21 sgabelli a vite con seduta in faggio;</li> <li>• 2 armadi in lamiera di acciaio, di dimensioni 120x47x200h;</li> <li>• 1 scrivania di dimensioni 100x80x72 cm, con piano porta minitower, inserito nella struttura;</li> <li>• 1 sedia dattilo-ergonomica su ruote;</li> <li>• 1 monitor interattivo</li> </ul>	
<b>5.1 Arredi da acquistare</b>	2 attaccapanni da 10 posti	<b>€ 100,00</b>
<b>5.2</b> <b>dotazioni tecnologiche da acquistare</b>	1 stampante 3D	<b>€ 700,00</b>
<b>5.3 software da acquistare</b>	-	-
<b>5.4</b> <b>attrezzature specifiche</b>	-	-
<b>TOTALE SPESE di massima</b>		<b>€ 800,00</b>

<b>5. DOTAZIONE AULA - FAGGETO</b>		
	<b>STRUMENTI/ARREDI</b>	<b>VALUTAZIONE ECONOMICA DI MASSIMA</b>
<b>5.1</b> <b>Ricognizione arredi/attrezzature presenti nell'aula</b>	scaffali a muro	



5.1 Arredi da acquistare	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tavoli da disegno inclinabile cm 105x75</li> <li>● cattedra ad un cassetto con piano colorato</li> <li>● Sedia girevole con ruote Postura Plus Task chair</li> <li>● 16 sedie in polipropilene ignifuga vari colori</li> <li>● armadio metallico a porte scorrevoli 120x45x200cm</li> </ul>	<p>€ 2.384,00</p> <p>€ 132,65</p> <p>€ 168,36</p> <p>€ 480,00</p> <p>€ 350,00</p>
5.2 dotazioni tecnologiche da acquistare	<ul style="list-style-type: none"> <li>● monitor touch interattivo</li> <li>● supporto mobile per monitor</li> <li>● n.1 stampante 3D</li> </ul>	<p>€2000,00</p> <p>€360,00</p> <p>€ 700,00</p>
5.3 software da acquistare	-	-
5.4 attrezzature specifiche	-	-
<b>TOTALE SPESE di massima</b>		<b>€ 6.575,01</b>

## 6. OBIETTIVI e FINALITA' AMBIENTE

Milestone ( traguardo qualitativo )	Target ( numero degli ambienti )	Indicatori ( traguardo quantitativo )
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ far acquisire competenze disciplinari e trasversali tra cui:</li> <li>○ utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale;</li> <li>○ leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore;</li> <li>○ riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere</li> </ul>	2	<p><b>105 alunni A. CARO</b></p> <p><b>105 alunni FAGGETO</b></p>



<p>d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva;</li> <li>○ utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale;</li> <li>○ rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini;</li> <li>○ scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline.</li> </ul>		
---	--	--

7. INNOVAZIONI PREVISTE	
1.innovazioni organizzative	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Organizzare spazi ed arredi in modo incisivo, funzionali al raggiungimento di obiettivi didattici ed educativi tra cui l'apprendimento situato;</li> </ul>



<p>2.innovazioni didattiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● proporre una didattica attiva sfruttando, ad esempio, le ICT per una efficace lettura dei capolavori dell'Arte (Virtual reality, Virtual tour, ecc.) e nella corretta decodifica dei messaggi visivi;</li> <li>● consentire ai discenti di sperimentare tecniche ed attività creative, apprese durante il viaggio attraverso i periodi storico-artistici ma anche di esprimersi consapevolmente, attingendo alla propria creatività;</li> </ul>
<p>3.innovazioni curricolari</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● acquisizione del sapere attraverso il fare;</li> <li>● facilitazione della personalizzazione del processo;</li> <li>● uso di abilità e capacità personali, sociali e metodologiche in situazioni di studio e lavoro;</li> <li>● capacità di usare il processo induttivo.</li> </ul>
<p>4.innovazioni metodologiche che saranno introdotte a seguito della trasformazione degli ambienti</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizzo di metodologie e didattiche attive:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- mettere l'alunno al centro del processo di apprendimento.</li> <li>- Stimolare e coinvolgere la creatività e il senso di iniziativa degli studenti e attivare in loro la ricerca collettiva di risultati.</li> <li>- valorizzare il potenziale di apprendimento di ciascun studente e favorire la sua autostima, accompagnandolo ad acquisire l'abilità: <b>“imparare ad imparare”</b></li> </ul> </li> </ul>
<p>5.innovazioni specifiche per l'inclusività</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Realizzare un ambiente favorevole ad accogliere tutti gli alunni ed atto a creare nuove opportunità di apprendimento.</li> <li>● Predisporre percorsi formativi:</li> <li>● capaci di condurre e sostenere l'alunno in tutto il suo percorso scolastico.</li> <li>● Capaci di permettere a tutti di realizzare se stessi in relazione alle proprie possibilità.</li> <li>● Strutturati per superare le difficoltà e favorire il raggiungimento delle competenze.</li> <li>● Mettere l'alunno nella condizione di attivare i</li> </ul>

propri processi cognitivi, metacognitivi e relazionali che lo conducono al proprio apprendimento.

### **Scheda n. 3 – Lingue inglese e francese sec. I grado A.CARO - FAGGETO**

**N° 2 AMBIENTI –scuola sec. I grado plessi Faggeto e A. Caro**

#### **1. DENOMINAZIONE AMBIENTE**

**“Lingue ..... in progress”**

#### **2. REFERENTE diAMBIENTE**

**Insegnante: Violetta Menichini**

**Sottogruppo del Gruppo di progettazione: Martina Regnani – Bertini Antonella**

#### **3. DESCRIZIONE DELL'AMBIENTE**

##### **IN SINTESI COSA PREVEDERA' L'AMBIENTE DAL PUNTO DI VISTA STRUTTURALE E DIDATTICO**

Il progetto si propone di costruire un'aula di apprendimento, che possa fondere le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici concepiti in modo innovativo e degli ambienti digitali. La tecnologia oggi, ha cambiato il modo in cui i ragazzi si pongono nei confronti della vita e gli strumenti digitali sono divenuti un mezzo di apprendimento e socializzazione. Imparare attraverso le nuove tecnologie significa disporre di nuovi strumenti e contemporaneamente di nuove metodologie che mettono gli alunni al centro del processo di apprendimento, in un ambiente collaborativo e cooperativo, dove i ragazzi si sentono a proprio agio, abbassano il filtro affettivo e se profondamente coinvolti nelle attività, dimenticano persino che stanno imparando(Krashen).

#### **4. DATI GENERALI AMBIENTE**

**4.1 PLESSO INTERESSATO**

Plessi Faggeto e A. Caro

<b>4.2 DISCIPLINA INTERESSATA</b>	inglese e francese
<b>4.3 AULA INTERESSATA</b>	Faggeto n° 113 – A. Caro n° 6
<b>4.4 DESTINATARI</b>	alunni e docenti delle materie di inglese e francese

<b>5. DOTAZIONE AULA “FAGGETO”</b>		
	<b>STRUMENTI/ARREDI</b>	<b>VALUTAZIONE ECONOMICA DI MASSIMA</b>
<b>5.1 Ricognizione arredi/attrezzature presenti nell'aula</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• monitor touch interattivo Promethean 65</li> <li>• armadio metallico</li> <li>• carrello porta pc</li> <li>• 16 notebook</li> </ul>	
<b>5.1 Arredi da acquistare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 18 banchi trapezoidale 100x50x50x50 h 76</li> <li>• 18 sedia alunni in polipropilene colorate</li> <li>• 1 Sedia girevole con ruote Postura Plus Task chair</li> <li>• 1 cattedra ad un cassetto</li> </ul>	<p>€1800,00</p> <p>€540,00</p> <p>€ 180,00</p> <p>€ 135,00</p>
<b>5.2 dotazioni tecnologiche da acquistare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 25 cuffie con microfono</li> <li>• 15 notebook 15,6”</li> </ul>	<p>€ 500,00</p> <p>€7.500,00</p>
<b>5.3 software da acquistare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• eDigital Box - Scuola Secondaria di I° grado Erickson: software per la didattica della lingua italiana e inglese</li> <li>• Simple English Erickson: libro + software per apprendimento inglese per DSA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Per 2 installazioni=€150,00</li> <li>• €52,00</li> </ul>
<b>5.4 attrezzature specifiche</b>	-	-
<b>TOTALE SPESE di massima</b>		<p><b>Digitale € 10.857,00</b></p> <p><b>Arredi € 2655,00</b></p>



5. DOTAZIONE AULA "A. Caro"		
	STRUMENTI/ARREDI	VALUTAZIONE ECONOMICA DI MASSIMA
5.1 Ricognizione arredi/attrezzature presenti nell'aula	<ul style="list-style-type: none"> <li>○</li> <li>● 8 tavoli ( 180 x 80 )</li> <li>● 16 notebook</li> </ul>	
5.1 Arredi da acquistare	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 2 tavoli informatica 180 x 80</li> </ul>	€ 200,00
5.2 dotazioni tecnologiche da acquistare	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 1 monitor interattivo</li> <li>● 25 cuffie con microfono</li> <li>● 15 notebook 15,6"</li> </ul>	€ 2.200,00 € 500,00 €7.500,00
5.3 software da acquistare	<ul style="list-style-type: none"> <li>● eDigital Box - Scuola Secondaria di I° grado Erickson: software per la didattica della lingua italiana e inglese</li> <li>● Simple English Erickson: libro + software per apprendimento inglese per DSA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Per 2 installazioni=€150,00</li> <li>● €52,00</li> </ul>
5.4 attrezzature specifiche	-	-
TOTALE SPESE di massima		<b>Digitale € 10.602,00</b>

6. OBIETTIVI e FINALITA' AMBIENTE		
Milestone ( traguardo qualitativo )	Target ( numero degli ambienti )	Indicatori ( traguardo quantitativo )
<b>COSA CI ASPETTIAMO COME RICADUTA SUGLI STAKEHOLDERS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● lavorare in gruppo</li> <li>● potenziare il listening</li> <li>● favorire l'inclusione di</li> </ul>	DUE ambienti	<b>NUMERO DELLE STUDENTESSE E DEGLI STUDENTI CHE AVRANNO ACCESSO AGLI AMBIENTI</b>

<p>tutti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• favorire la personalizzazione</li> <li>• motivare ad apprendere</li> <li>• migliorare i risultati nelle prove standardizzate (INVALSI)</li> <li>• cogliere informazioni</li> <li>• raggiungere gli obiettivi del PDM</li> </ul>		<p><b>105 alunni FAGGETO</b></p> <p><b>105 alunni A.CARO</b></p>
---	--	--

## 7. INNOVAZIONI PREVISTE

<p>1.innovazioni organizzative</p>	<p>La costruzione di aule specifiche per disciplina, presuppone cambiamenti organizzativi all'interno del plesso visto che non saranno più solo i docenti a dover ruotare da una classe all'altra, ma saranno i gruppi classi stessi, in base al loro orario, ad alternarsi nell'aula linguistica.</p>
<p>2.innovazioni didattiche</p>	<p>Il presente ambiente di lavoro permetterà di rovesciare il modo di fare scuola perché l'aula diventa una risorsa da investire in esperienze di <b>apprendimento attivo, attività di collaborazione, occasioni di confronto. Gli studenti sono più partecipi e ciò agisce in modo positivo anche sulla loro motivazione ad imparare</b></p>
<p>3. innovazioni curricolari</p>	<p>Visto che la pianificazione dell'aula implica dei cambiamenti a livello didattico e metodologico, ci saranno dei cambiamenti anche a livello degli obiettivi e delle abilità attese quindi si andrà anche ad intervenire del curriculum delle discipline coinvolte.</p>
<p>4.innovazioni metodologiche che saranno introdotte a seguito della trasformazione degli ambienti</p>	<p>All'interno dell'aula linguistica sarà possibile mettere al centro del processo di insegnamento-apprendimento la metodologia del cooperative learning e della flippedclassroom che si configura come una sorta di apprendimento misto( blendedlearning) incentrato a sua volta su tre tipologie di apprendimento: l'online learning, il mobile learning e il classroomlearning in una visione collaborativa e cooperativa all'interno della quale ogni alunno svilupperà autonomia e competenze</p>
<p>5.innovazioni specifiche per l'inclusività</p>	<p>Questo tipo di ambiente offre agli alunni in difficoltà un nuovo modo di apprendere, ciascuno secondo le proprie caratteristiche e potenzialità. In un clima di inclusività vengono promosse le capacità personali e attivati percorsi formativi finalizzati a valorizzare l'autonomia e</p>



la socializzazione.

## Scheda n°4 – UMANISTICA

### N°3 AMBIENTIScuola primaria plessi Turati e Lizzera

#### 1. DENOMINAZIONE AMBIENTE

“Libri in cartella”

#### 2. REFERENTE di AMBIENTE

**Insegnante: Alessia Boriosi**

**Sottogruppo del Gruppo di progettazione: Alessia Boriosi e Mariafrancesca Bartoli Salvatori**

#### 3. DESCRIZIONE DELL'AMBIENTE

L'ambiente realizzato sarà un ambiente di apprendimento ibrido, utile a fondere le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici concepiti in modo innovativo e degli ambienti digitali. La classe si trasforma in un'aula attiva e flessibile, in cui si alternano momenti di ricerca e studio che favoriscono l'apprendimento, utilizzando il metodo by doing, a momenti di espressione creativa e di gioco. L'organizzazione dello spazio fisico prevede la presenza di arredi funzionali, facilmente componibili e scomponibili al fine di predisporre sia un setting di lavoro che un luogo particolarmente adatto al cooperative learning.

#### 4. DATI GENERALI AMBIENTE

##### 4.1 PLESSO INTERESSATO

Plessi della Scuola Primaria:  
Via Lizzera  
Piazza Turati

##### 4.2 DISCIPLINA INTERESSATA

Discipline umanistiche: Storia – Geografia - Arte e Immagine- Musica – Ed. Civica.

<b>4.3 AULA INTERESSATA</b>	Plesso di Via Lizzera: aula n. 37 primo piano Plesso di Piazza Turati: un'aula a piano
<b>4.4 DESTINATARI</b>	Classi III IV V di entrambi i plessi della Scuola Primaria

<b>5. DOTAZIONE AULA</b>		
	<b>STRUMENTI/ARREDI</b>	<b>VALUTAZIONE ECONOMICA DI MASSIMA</b>
<b>5.1</b> <b>Ricognizione arredi/attrezzature presenti nell'aula</b>	<u>Plesso Via Lizzera</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 L.I.M.</li> <li>• 2 Lavagne Di Ardesia</li> <li>• 1 Cattedra</li> <li>• 10 Banchi</li> <li>• 11 Sedie</li> <li>• 1 Armadio</li> </ul> <u>Plesso Turati</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 Monitor Interattivo</li> <li>• Lavagne Di Ardesia</li> <li>• 1 Cattedra</li> <li>• Banchi</li> <li>• Sedie</li> <li>• Armadi</li> </ul>	
<b>5.1 Arredi da acquistare</b>	pouf	<b>Da acquistare con la disponibilità residua derivante dagli acquisti tecnologici/arredifino a concorrenza della somma stanziata</b>
<b>5.2 dotazioni tecnologiche da acquistare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Monitor Interattivo</li> <li>• 30 Notebook</li> <li>• 3 Armadio Ricarica</li> </ul>	<b>€ 2.200,00</b> <b>(500,00 €) € 15.000,00</b> <b>(500,00 €) € 1.500,00</b>
<b>5.3 software da acquistare</b>	“Facile Per Dsa”	<b>€ 89,00</b>

<b>5.4</b> <b>attrezzature specifiche</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 Trackball Mouse</li> <li>• 3 Tastiera Facilitata</li> </ul>	<b>( € 199,00) € 597,00</b>
<b>TOTALE SPESE di massima</b>		<b>19.386,00 €</b>

## 6. OBIETTIVI e FINALITA' AMBIENTE

<b>Milestone</b> <b>( traguardo qualitativo )</b>	<b>Target</b> <b>( numero degli ambienti )</b>	<b>Indicatori</b> <b>( traguardo quantitativo )</b>
<p>Le ricadute di questi processi non sono solo scolastiche: affrontare le nuove sfide educative poste dal digitale significa anche chiedersi come influenzino la politica educativa e come possano contribuire a formare i cittadini di domani. Gli ambienti resi duttili creano spazi sempre abitabili dalla comunità scolastica per lo svolgimento di attività didattiche, per la fruizione di servizi, per usi anche di tipo informale; spazi dove lo scambio di informazioni avviene in modo non strutturato, dove lo studente può studiare da solo o in piccoli gruppi, dove può approfondire alcuni argomenti con l'insegnante, ripassare, rilassarsi. La scuola si apre all'esterno e diventa baricentro e luogo di riferimento per la comunità locale.</p>	<b>3 ambienti</b>	<b>240 alunni</b>

## 7. INNOVAZIONI PREVISTE

<p>1. innovazioni organizzative</p>	<p>“Libri in cartella” è volto a rompere i vincoli e i limiti di un’organizzazione ancora legata a schemi semplici e rigidi, rendendo aperta l’organizzazione scolastica attraverso la rotazione delle classi e il cambiamento dei metodi e delle tecniche sia di apprendimento che di insegnamento, tutto ciò consentirà lo sviluppo di un vero e proprio ecosistema dell’ apprendimento. Le aule saranno trasformate in ambienti di apprendimento innovativi, grazie agli arredi e alle attrezzature completamente rinnovate, questo per avviare la transizione digitale del nostro Istituto Comprensivo.</p>
<p>2. innovazioni didattiche</p>	<p>“Libri in cartella” nasce come spazio pensato all’attuazione di una nuova didattica, utile a potenziare le tecniche d’insegnamento, d’apprendimento e di sviluppo di competenze cognitive, emotive e sociali di ogni studente e studentessa. Lo scopo è di sviluppare e aumentare le competenze digitali di alunni e alunne nei vari ambiti. L’obiettivo del progetto è quello di mettere al centro gli studenti facendo utilizzare loro la tecnologia come risorsa e alleata dell’apprendimento. Le metodologie didattiche e le tecniche di insegnamento saranno in linea con la trasformazione degli ambienti, per potenziare l’apprendimento e lo sviluppo di competenze cognitive, sociali ed emotive di ogni alunno. La lezione frontale acquista senso in continuità e complementarietà con altri momenti didattici che possono richiedere attività individuali o da svolgere in gruppi di pari, di piccole o medie dimensioni, restituzioni e presentazioni in plenaria, discussione e brainstorming.</p>
<p>3. innovazioni curricolari</p>	<p>Nella realizzazione della nostra idea progettuale l’innovazione curricolare si incentra principalmente sulla rotazione di classi diverse e sulla flessibile aggregazione delle discipline. Il ripensamento degli spazi e dei tempi dell’apprendimento si basa sul principio pedagogico del “curricolo implicito” e del “curricolo per competenze trasversali”. La scelta del curricolo implicito porta quindi a superare il setting tradizionale di una classe/aula attraverso l’uso delle TIC si organizza lo spazio in modo funzionale a diversificate situazioni di apprendimento. L’obiettivo è caratterizzare gli ambienti in modo funzionale alle competenze che si intendono sviluppare. Con “Libri in cartella” si investe sul valore formativo delle discipline, impostando la didattica in modo che le competenze vengano trasferite da un ambito disciplinare all’altro.</p>

<p>4. innovazioni metodologiche che saranno introdotte a seguito della trasformazione degli ambienti</p>	<p>L'innovazione dell'apprendimento attraverso le tecnologie digitali sta alla base del nostro progetto. È Indispensabile andare oltre la concezione tradizionale dell'apprendimento basata in modo prevalente sulla trasmissione di saperi stabili. Si rende quindi necessario identificare e sperimentare criteri, modalità e strumenti per rinnovare l'educazione a tutti i livelli nel quadro di una visione che integra valori tradizionali con nuovi approcci alla costruzione del sapere. La vera sfida è preparare l'individuo ad un nuovo rapporto col sapere: apprendimento come processo continuo, apprendimento costruito come risposta creativa a nuove esigenze e stimoli, apprendimento che non lascia indietro nessuno.</p>
<p>5. innovazioni specifiche per l'inclusività</p>	<p>Lo "spazio" insegna ed include, esso è un elemento fondamentale nel favorire l'integrazione dei soggetti con disabilità. Il luogo in cui uno studente svolge la propria attività didattica è anche il luogo in cui nascono e si costruiscono le relazioni personali che a loro volta hanno un impatto sul suo processo di crescita e di sviluppo. Organizzare gli spazi scolastici in chiave inclusiva significa garantire a tutti la piena partecipazione ai processi di apprendimento ed assicurare a tutti gli alunni, nel rispetto delle loro differenze, il benessere emotivo. L'uso delle tecnologie in classe permette di insegnare e apprendere seguendo i bisogni degli studenti: così l'apprendimento diventa personalizzato, diversificato a seconda delle necessità di ognuno, più consono a chi deve imparare. Si tratta di adattare in questo modo i contenuti al contesto, agli alunni, uscendo dal grande vincolo della trasmissione unilaterale della conoscenza. La maggiore opportunità per il cambiamento educativo è la decostruzione dell'offerta scolastica formale e la sostituzione con ambienti di apprendimento profondamente personalizzati.</p>

## Scheda n°5 – L2 PRIMARIA

### N° 4 AMBIENTIsuola primaria plessi Lizzera e Turati

#### 1. DENOMINAZIONE AMBIENTE

“Germinazioni”

## 2. REFERENTE di AMBIENTE

**Insegnante: Piera Battilocchio**

**Sottogruppo del Gruppo di progettazione: Marianita Carminelli, Mariaida Carducci, Piera Battilocchio**

## 3. DESCRIZIONE DELL'AMBIENTE

### **IN SINTESI COSA PREVEDERA' L'AMBIENTE DAL PUNTO DI VISTA STRUTTURALE E DIDATTICO**

L'Idea alla base del progetto tiene insieme impianto metodologico e curricolo disciplinare, grazie allo sviluppo di percorsi che coniugano attenzione ai saperi e motivazione degli studenti. L'insegnamento di tipo esclusivamente trasmissivo è già stato ampiamente messo in discussione dalla ricerca didattica e dalle Indicazioni nazionali per il Curricolo. Dall'idea di apprendimento mutuata dalla ricerca didattica condotta in ambito scientifico, nasce la riflessione di tipo epistemologico, che attribuisce grande importanza all'esperienza, al "contatto diretto con le cose", pur discostandosi dallo sperimentalismo ingenuo. Qui, l'attività sperimentale, non viene intesa come fine a se stessa, bensì come momento cui deve seguire la necessaria riflessione e poi formalizzazione, con un'attenzione particolare alla dimensione linguistica, in un'ottica di "laboratorio della mente" presente nelle Indicazioni per tutti gli ambiti disciplinari.

E' proprio nella scuola del primo ciclo che diventa importante affidarsi ad un approccio fenomenologico, per superare l'aspetto nozionistico della conoscenza, favorendo lo sviluppo di quelle competenze trasversali alle discipline, considerate punto di arrivo di ogni processo di formazione. Si tratta dunque di sviluppare la possibilità di realizzare una comprensione profonda delle attività, del loro significato in relazione ad altri contesti e dei processi cognitivi che mette in gioco per attivare la facoltà di generalizzare e di trasferire conoscenze ed abilità in altri contesti, legare le esperienze in un tutto armonico e far sì che ogni apprendimento abbia una ricaduta sul reale e si trasformi in competenza. Così, come per le Scienze, anche per la L2, se si abitua lo studente a 'far esperienza' della lingua in situazioni d'uso, egli arriva a rilevarne le caratteristiche vedendo la lingua in azione e riesce a capirne il funzionamento complessivo. La riflessione sulle esperienze attraverso l'osservazione, la rappresentazione e la riorganizzazione con criteri diversi, diventa la struttura metodologica di riferimento per la progettazione attiva: in principio c'è l'esperienza. La fluidità dei processi comunicativi innescati si scontra, così, con ambienti fisici non più in grado di rispondere a contesti educativi in continua evoluzione e impone un ripensamento degli spazi che guardi a realtà flessibili, digitali, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta, consentendo il coinvolgimento consapevole, l'esplorazione, i legami cooperativi, l'inclusione e lo "star bene a scuola".

Non si tratta di "ridisegnare" un'aula finora pensata per una didattica frontale, ma di prevedere all'interno di essa

spazi diversificati e flessibili per attività mediate e non . Un'aula che favorisca la condivisione delle informazioni, luogo in cui l'insegnante può muoversi liberamente interagendo in forma più diretta con i suoi studenti. Alla base, una differente idea di edificio scolastico che deve essere in grado di garantire l'integrazione, la complementarità e l'interoperabilità dei suoi spazi. La scuola che sa rispondere alle richieste dei tempi, è scuola d'avanguardia, che rende duttili i suoi ambienti e diventa baricentro e luogo di riferimento del sapere: aumentando la vivibilità dei suoi spazi. Un civic-center in grado di fare da volano alle esigenze della cittadinanza e di dare impulso e sviluppo a istanze culturali, formative e sociali.

#### 4. DATI GENERALI AMBIENTE

<b>4.1 PLESSO INTERESSATO</b>	Plesso di scuola primaria "P.zza Turati" – Plesso di scuola primaria di "Via Lizzera"
<b>4.2 DISCIPLINA INTERESSATA</b>	Inglese come L2
<b>4.3 AULA INTERESSATA</b>	Un'aula a piano per il plesso di Turati Un'aula ad androne per il plesso di Lizzera
<b>4.4 DESTINATARI</b>	Tutte le classi con il metodo della rotazione

#### 5. DOTAZIONE AULA

	<b>STRUMENTI/ARREDI</b>	<b>VALUTAZIONE ECONOMICA DI MASSIMA</b>
<b>5.1 Ricognizione arredi/attrezzature presenti nell'aula</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Monitor interattivo ( solo plesso Turati ),</li> <li>• tavoli, sedie.</li> </ul>	
<b>5.1 Arredi da acquistare</b>	<b>pouf</b>	<b>Da acquistare con la disponibilità derivante dagli acquisti tecnologici/arredi fino a concorrenza della somma stanziata</b>

<b>5.2 dotazioni tecnologiche da acquistare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 40notebook</li> <li>• 60 cuffie</li> <li>• 2 monitor interattivi 65" ( per il plesso di via Lizzera )</li> </ul>	<p>€ 20.000,00</p> <p>€ 1.200,00</p> <p>€ 4.400,00</p>
<b>5.3 software da acquistare</b>	software DSA e DVA	-
<b>5.4 attrezzature specifiche</b>	4 armadi ricarica	€ 2.000,00
<b>TOTALE SPESE di massima</b>		<b>€ 27.600,00</b>

#### 6. OBIETTIVI e FINALITA' AMBIENTE

<b>Milestone ( traguardo qualitativo )</b>	<b>Target ( numero degli ambienti )</b>	<b>Indicatori ( traguardo quantitativo )</b>
<p>I traguardi che il progetto vuole raggiungere sono di tipo didattico e comportamentale:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- migliorare i risultati in L2, anche in base alle indicazioni emerse dal RAV e dal PDM, grazie alla sperimentazione di pratiche didattiche innovative e all'opportunità del nuovo ambiente digitale d'apprendimento ;</li> <li>- migliorare la didattica d'aula incrementando la pratica attiva sempre più ispirata ai principi metodologici che sostengono un apprendimento attivo: mobile learning;</li> <li>- aumentare i tempi di attenzione e concentrazione degli alunni grazie alla possibilità di spostarsi tra gli ambienti di apprendimento;</li> <li>- pianificare una formazione dei docenti centrata su metodologie didattiche attive che abbiano una ricaduta sulla nuova relazione tra alunni e tra alunni e docente;</li> </ul>	<b>4 ambienti: 2 per Turati e 2 per Lizzera</b>	<b>319 alunni</b>





<p>- migliorare il senso di responsabilità dell'alunno rispetto alle regole che governano la nuova organizzazione scolastica;</p> <p>- aumentare il senso di cura degli ambienti scolastici e delle risorse della scuola e degli ambienti didattici che i ragazzi possono contribuire a creare, conservare e migliorare.</p>		
--	--	--

## 7. INNOVAZIONI PREVISTE

<p>1. innovazioni organizzative</p>	<p>La nuova realtà d'aula è pensata per realizzare competenze che non siano legate a una disciplina in particolare, ma il cui sviluppo è legato a una modalità di apprendere e operare di tipo trasversale.</p> <p>La ricchezza derivante dal confronto e dallo scambio costante del team progettuale, costituirà, inoltre, modello replicabile, elemento trainante per rendere proficue le azioni di trasferibilità e disseminazione; per l'implementazione di processi innovativi molto impegnativi, saranno fondamentali costanti azioni di supporto e coordinamento. Solo così potrà realizzarsi l'efficacia della "formazione in situazione", nell'ottica del superamento di approcci didattici obsoleti e autoreferenziali a favore di esperienze innovative e condivise.</p>
<p>2. innovazioni didattiche</p>	<p>La pratica educativa terrà conto delle opportunità offerte dalle nuove tecnologie. L'utilizzo ragionato delle risorse, degli strumenti digitali potenzierà, arricchirà e integrerà l'attività didattica, "muovendo" la classe.</p> <p>Si realizzerà una repository e una sitografia con riferimenti e materiali condivisi e corredati di tutorial esplicativi.</p>
<p>3. innovazioni curricolari</p>	<p>Le innovazioni progettuali saranno veicolo per lo sviluppo delle competenze chiave, delle competenze trasversali e soft skills, fondamentali per esercitare una cittadinanza attiva nella società della conoscenza. Le competenze richieste dal vivere sociale rappresentano</p>



	<p>infatti la piena realizzazione del Curricolo trasversale implicito, che compare ancora solo marginalmente nei documenti guida della scuola italiana.</p>
<p>4. innovazioni metodologiche che saranno introdotte a seguito della trasformazione degli ambienti</p>	<p>L'impianto metodologico che si intende attivare mediante il supporto di strategie didattiche diverse e complementari, dovrà tener conto di due elementi fondanti: la focalizzazione sul <i>processo d'apprendimento</i> basato sulla modificabilità cognitiva strutturale e un <i>nuovo modello di relazioni sociali tra docente e alunni basato sull'esperienza di apprendimento mediato</i>.</p> <p>Il processo d'apprendimento diventa il fulcro della formazione finalizzato all'acquisizione di percorsi cognitivi che consentiranno all'allievo di affrontare con successo i compiti successivi. Il processo dovrà attivare il confronto, l'individuazione dei concetti chiave, stabilire gerarchie, pianificare l'esecuzione di un compito, fare ipotesi e immaginare come verificarle. L'approccio consapevole, strutturato secondo criteri metodologici ben esplicitati, attivo ed efficace nei confronti degli apprendimenti e dei meccanismi sottostanti, dovrà mettere al centro lo sviluppo delle funzioni cognitive e metacognitive.</p> <p>Il docente dovrà porsi come modello di relazioni sociali significative, porre al centro dell'azione educativa la dimensione relazionale, ponendo attenzione ai processi cognitivi e alla cura della sfera socio -emotiva -motivazionale dell'alunno.</p> <p>L'impianto metodologico così inteso tenderà a personalizzare i diversi percorsi di apprendimento, permetterà di rappresentare la conoscenza, ampliare orizzonti e fonti del sapere, in modo che ogni persona coinvolta nell'esperienza educativa possa indirizzare efficacemente la propria azione in un'aula in cui sia possibile condividere, comunicare, interagire, per un apprendimento attivo: mobile learning.</p> <p>Tale metodica sarà sostenuta da reali metodologie cooperative di scrittura, lettura e osservazione dei fenomeni semantici e idiomatici; consentendo l'ampliamento e la diversificazione degli usi comunicativi della lingua, avvalendosi di ambienti di simulazione, di giochi educativi, di applicazioni e software disciplinari.</p>

<p>5. innovazioni specifiche per l'inclusività</p>	<p>All'interno del progetto, si intenderà potenziare le competenze comunicative degli alunni con bisogni educativi speciali con l'intento di migliorare la motivazione, la stima di sé, la capacità espressiva e la creatività.</p> <p>Azione chiave che caratterizzerà i percorsi d'aula sarà la scelta di obiettivi chiari, la condivisione di competenze osservabili e misurabili, utilizzando la didattica attiva e laboratoriale, la peereducation, l'inclusività didattica e le tecniche di problemsolving, mediante il learning by doing, il cooperative learning e il criticalthinking.</p> <p>Saranno scelte innovative che avranno una valenza costante, disseminata sull'intera comunità:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● apprendimento autonomo e tutoring;</li> <li>● uso flessibile del tempo;</li> <li>● MLTV makelearning and thinkingvisible;</li> <li>● dialogo euristico.</li> </ul>

### Scheda n°6 – Aula coding/tecnologia

#### N° 4 AMBIENTIsuola primaria plessi Turati e Faggeto

#### **1. DENOMINAZIONE AMBIENTE**

**1,2,3 CODING! ( I, II E III )**  
**PROGRAMMO E MI DIVERTO ( IV E V )**

#### **2. REFERENTE di AMBIENTE**

**Insegnante: Rosati Serena**

**Sottogruppo del Gruppo di progettazione: Onori Eleonora- De Benedictis Maria Ciria- Cascianelli Simona- Annarita Finori**

### 3. DESCRIZIONE DELL'AMBIENTE

#### **IN SINTESI COSA PREVEDERA' L'AMBIENTE DAL PUNTO DI VISTA STRUTTURALE E DIDATTICO**

L'ambiente per l'introduzione al coding deve essere un ambiente che stimoli la cooperazione e il lavoro di gruppo. Il saper tradurre idee in codice è espressione di creatività ed incentiva la responsabilizzazione ed il ruolo attivo dell'individuo. Prima di utilizzare gli strumenti elettronici come PC e tablet, per introdurre il pensiero computazionale, è importante **coinvolgere anche i bambini più piccoli in tante attività propedeutiche attraverso il gioco e il divertimento.**

Basta, infatti, utilizzare materiale semplice e di uso quotidiano (*come ad esempio tappi, bicchieri, tovaglioli*) per **proiettare attività che stimolino problemsolving e capacità logiche:**

- Creazione e codifica di percorsi (utilizzo di frecce direzionali);
- Pixel Art;
- Reticoli;
- Storytelling;
- Giochi con il corpo e psicomotricità.

Lavorare con il coding offre notevoli vantaggi, perché questo tipo di linguaggio consente di:

- sviluppare un approccio alla soluzione logica dei problemi attraverso il gioco e il divertimento;
- sviluppare creatività e capacità di mettersi alla prova;
- sviluppare il lavoro in cooperazione;
- proporre un approccio trasversale a diverse discipline;
- sviluppare conoscenza e consapevolezza di sé;
- promuovere il lavoro con il corpo e la psicomotricità;
- stimolare l'apprendimento e il coinvolgimento dei bambini.

Attraverso attività senza l'utilizzo del computer è possibile comprendere anche i concetti fondamentali dell'informatica: i numeri binari, la rappresentazione delle immagini, i pixel, la compressione dati, gli algoritmi, gli ordinamenti, le procedure. Ne deriva che per tutte queste attività l'ambiente dovrà prevedere banchi disposti a isole per la collaborazione e il confronto, ma soprattutto sarà utilizzato lo spazio pavimento per realizzare giochi con Codyfeet o Cody Roby. Successivamente si introdurrà l'utilizzo del pc per utilizzare piattaforme quali code.org, Scratch (sia junior che 3.0), programma il futuro, beebot online...

Nelle classi quarte e quinte, invece, si darà maggior spazio alle attività di programmazione utilizzando vari software online e non, ampliando e approfondendo le competenze di base del coding e dello storytelling.

### 4. DATI GENERALI AMBIENTE

<b>4.1 PLESSO INTERESSATO</b>	I PLESSI DI TURATI E VIA LIZZERA
<b>4.2 DISCIPLINA INTERESSATA</b>	Tecnologia ( in maniera trasversale tutte le discipline scientifiche )
<b>4.3 AULA INTERESSATA</b>	TURATI: 2 aule una per piano LIZZERA: 2 aule una per androne
<b>4.4 DESTINATARI</b>	ALUNNI DI PRIMA, SECONDA E TERZA ALUNNI IV E V

### 5. DOTAZIONE AULA: LIZZERA

	STRUMENTI/ARREDI	VALUTAZIONE ECONOMICA DI MASSIMA
<b>5.1 Ricognizione arredi/attrezzature presenti nell'aula</b>	-	-
<b>5.1 Arredi da acquistare</b>	pouf	Da acquistare con la disponibilità derivante dagli acquisti tecnologici/arredi fino a concorrenza della somma stanziata
<b>5.2 dotazioni tecnologiche da acquistare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 Monitor interattivi</li> <li>• 20 notebook</li> <li>• 2 armadio ricarica</li> <li>• 1 stampante a sagoma</li> </ul>	4.400,00 € 10.000,00 € 1.000,00 € 300,00 €
<b>5.3 software da acquistare</b>	software dedicato per bambini DSA e DVA	
<b>5.4 attrezzature specifiche</b>	carte giganti Cody Roby	45,14 €

<b>TOTALE SPESE di massima</b>		<b>€ 15.745,14</b>

<b>5. DOTAZIONE AULA: TURATI</b>		
	<b>STRUMENTI/ARREDI</b>	<b>VALUTAZIONE ECONOMICA DI MASSIMA</b>
<b>5.1</b> Ricognizione arredi/attrezzature presenti nell'aula	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Banchi</li> <li>• sedie</li> </ul>	
<b>5.1</b> Arredi da acquistare	<b>pouf</b>	<b>Da acquistare con la disponibilità derivante dagli acquisti tecnologici/arredi fino a concorrenza della somma stanziata</b>
<b>5.2</b> dotazioni tecnologiche da acquistare	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 20 notebook</li> <li>• 2 armadio ricarica</li> <li>• stampante a sagoma</li> </ul>	<b>€ 10.000,00</b> <b>€ 1.000,00</b> <b>€ 300,00</b>
<b>5.3</b> software da acquistare	software dedicato per bambini DSA e DVA	-
<b>5.4</b> attrezzature specifiche	carte giganti Cody Roby	<b>€ 45,14</b>
<b>TOTALE SPESE di massima</b>		<b>€ 11.345,14</b>

## 6. OBIETTIVI e FINALITA' AMBIENTE

<b>Milestone</b> <b>( traguardo qualitativo )</b>	<b>Target</b> <b>( numero degli ambienti )</b>	<b>Indicatori</b> <b>( traguardo quantitativo )</b>
<p style="text-align: center;"><b>COSA CI ASPETTIAMO COME RICADUTA SUGLI STAKEHOLDERS (</b>  <b>aspettare le linee guida )</b></p> <p>Con le azioni del progetto Next Generation Classrooms ci si aspetta una scuola innovativa, sostenibile, sicura e inclusiva.</p> <p>Per i docenti rappresenta una grande opportunità e uno stimolo per la realizzazione di una scuola al passo con i tempi, che abbia l'obiettivo di formare i cittadini del futuro con competenze trasversali.</p> <p>Queste nuove metodologie costituiscono un valido strumento soprattutto per gli studenti, che saranno stimolati al pensiero computazionale.</p>	<p style="text-align: center;"><b>4 ambienti</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>NUMERO DELLE STUDENTESSE E DEGLI STUDENTI CHE AVRANNO ACCESSO AGLI AMBIENTI</b></p> <p style="text-align: center;"><b>319 alunni</b></p>

## 7. INNOVAZIONI PREVISTE

<p>1. innovazioni organizzative</p>	<p>Le aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinare e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Gli studenti ruoteranno all'interno degli ambienti di ora in ora; l'orario sarà rielaborato di conseguenza per gestirne la complessità.</p>
<p>2. innovazioni didattiche</p>	<p>Le nuove tecnologie acquisite ci permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo.</p>
<p>3. innovazioni curricolari</p>	<p>Il curriculum sarà potenziato e arricchito da nuovi obiettivi inerenti la didattica digitale e il problemsolving, che abbraccerà tutte le discipline.</p>

4. innovazioni metodologiche che saranno introdotte a seguito della trasformazione degli ambienti	Scaturirà una nuova metodologia basata sullo sviluppo della creatività, dove gli alunni non saranno più consumatori del sapere ma “produttori” di contenuti.
5. innovazioni specifiche per l’inclusività	Il coding può fornire un valido contributo per l’acquisizione di competenze di tipo matematico e nell’orientamento spaziale per quei bambini che evidenziano un disturbo generalizzato dell’apprendimento o dello sviluppo. Il coding può ritenersi, tra le altre cose, un ottimo <b>strumento di inclusione</b> , per quanto riguarda i diversi <b>stili di apprendimento</b> e le singole <b>specificità cognitive</b> di alunni e studenti. Al tempo stesso, esso possiede una valenza trasversale fra i diversi ambiti del sapere e le varie materie scolastiche.

---

---

**Scheda n°7 – Ambiente polifunzionale Santa Severa Nord**

**N° 1 AMBIENTE**

**1. DENOMINAZIONE AMBIENTE**

**Officina Creativa: “La pratica é il tutto “**

**2. REFERENTE di AMBIENTE**

**Insegnante: De Benedictis Maria Cira**

**Sottogruppo del Gruppo di progettazione: Rosati Serena, Onori Eleonora, Cascianelli Simona, Finori Annarita**



### 3. DESCRIZIONE DELL'AMBIENTE

#### **IN SINTESI COSA PREVEDERA' L'AMBIENTE DAL PUNTO DI VISTA STRUTTURALE E DIDATTICO**

Date le piccole dimensioni del plesso di Santa Severa Nord, nell'aula interessata, già destinata alle attività laboratoriali, si intende creare un ambiente polifunzionale di inglese, tecnologia e discipline umanistiche, in cui venga stimolata la creatività, l'espressività personale ed il ruolo attivo per ogni singolo alunno. Il "learning by doing" comporta il coinvolgimento affettivo-emozionale dei bambini e il confronto con gli altri e promuove sia l'autonomia che il lavoro cooperativo e di gruppo, aumentando inoltre l'autostima.

L'ambiente

- è flessibile e facilmente modulabile perché possa essere utilizzato per le diverse attività che siano di Lingua Inglese, Tecnologia o per le materie umanistiche;
- permette di coinvolgere nelle attività anche i bambini delle prime classi, attraverso il gioco e il divertimento;
- è provvisto anche di materiale semplice e di uso quotidiano con il quale si possano organizzare le varie attività;
- propone un approccio trasversale a tutte le discipline;
- stimola l'apprendimento attraverso il coinvolgimento attivo dei bambini;
- tiene conto anche delle differenze individuali degli alunni, con particolare attenzione ai bambini DSA e DVA.

### 4. DATI GENERALI AMBIENTE

<b>4.1 PLESSO INTERESSATO</b>	Santa Severa Nord
<b>4.2 DISCIPLINE INTERESSATE</b>	Tutte
<b>4.3 AULA INTERESSATA</b>	Aula n° 4
<b>4.4 DESTINATARI</b>	Tutti gli alunni della scuola primaria

### 5. DOTAZIONE AULA

	<b>STRUMENTI/ARREDI</b>	<b>VALUTAZIONE ECONOMICA DI MASSIMA</b>
<b>5.1</b> <b>Ricognizione arredi/attrezzature presenti nell'aula</b>	1 Monitor interattivi	



5.1 Arredi da acquistare	pouf	Da acquistare con la disponibilità residua derivante dagli acquisti tecnologici/arredi fino a concorrenza della somma stanziata
5.2 dotazioni tecnologiche da acquistare	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 notebook</li> <li>• 15 cuffie</li> <li>• 1 stampante a sagoma</li> <li>• 1 armadio ricarica</li> </ul>	<p>€ 5.000,00</p> <p>€ 300,00</p> <p>€ 300,00</p> <p>€ 500,00</p>
5.3 software da acquistare	Software dedicato per bambini per DSA e DVA	-
5.4 attrezzature specifiche	Carte giganti di Cody Roby	€ 45,14
<b>TOTALE SPESE di massima</b>		<b>€ 6.145,14</b>

## 6. OBIETTIVI e FINALITA' AMBIENTE

Milestone ( traguardo qualitativo )	Target ( numero degli ambienti )	Indicatori ( traguardo quantitativo )
<p><b>COSA CI ASPETTIAMO COME RICADUTA SUGLI STAKEHOLDERS (aspettare le linee guida )</b></p> <p>Con le azioni del progetto Next Generation Classrooms ci si aspetta una scuola innovativa, sostenibile, sicura e inclusiva.</p> <p>Per i docenti rappresenta una grande opportunità e uno stimolo per la realizzazione di una scuola al passo con i tempi, che abbia l'obiettivo di formare i cittadini del futuro con competenze trasversali.</p> <p>Queste nuove metodologie costituiscono un valido strumento soprattutto per gli studenti, che saranno stimolati al pensiero computazionale, all'utilizzo di</p>	<p><b>Un ambiente pluridisciplinare</b></p>	<p><b>NUMERO DELLE STUDENTESSE E DEGLI STUDENTI CHE AVRANNO ACCESSO AGLI AMBIENTI</b></p> <p><b>39</b></p>

competenze trasversali e al confronto e all'interazione in una società di tipo internazionale.		
--	--	--

## 7. INNOVAZIONI PREVISTE

<ul style="list-style-type: none"> <li>• innovazioni organizzative</li> </ul>	<p>Le aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinare e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Gli studenti ruoteranno all'interno degli ambienti di ora in ora; l'orario sarà rielaborato di conseguenza per gestirne la complessità.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• innovazioni didattiche</li> </ul>	<p>Introduzione del coding e dell'ascolto attivo e interattivo per l'inglese e le altre discipline fin dalla prima classe. Insegnamento per un apprendimento personalizzato che rispetti la specificità e le particolarità di ogni singolo alunno. Le nuove tecnologie acquisite ci permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curriculari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• innovazioni curriculari</li> </ul>	<p>Il curriculum sarà potenziato e arricchito da nuovi obiettivi inerenti la didattica digitale e il problemsolving, che abbraccerà tutte le discipline.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• innovazioni metodologiche che saranno introdotte a seguito della trasformazione degli ambienti</li> </ul>	<p>Scaturirà una nuova metodologia basata sullo sviluppo della creatività, dove gli alunni non saranno più consumatori del sapere ma "produttori" di contenuti.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• innovazioni specifiche per l'inclusività</li> </ul>	<p>Introduzione di strumenti e di una didattica più incisiva per l'inclusione, le specificità e i diversi stili di apprendimento degli alunni.</p>

---



---

## INDICAZIONI GENERALI PROGETTO

### 8. VERIFICHE PER DNSH – “Do No Significant Harm”

## Requisiti specifici per limitare i danni e rientrare negli obiettivi ambientali

**PER QUESTO PUNTO LEGGERE BENE LA SCHEDA 3 DEL DOCUMENTO CHECK-LIST**

### TEMPI DI ATTUAZIONE AMBIENTE

**Ottobre 2022 – Giugno 2024**

## 9. MISURE DI ACCOMPAGNAMENTO CHE SARANNO PROMOSSE PER UN EFFICACE UTILIZZO DEGLI AMBIENTI REALIZZATI DA PARTE DI DOCENTI E ALUNNI

Per un adeguato utilizzo dell'ambiente di apprendimento progettato, si intende mettere in atto, per il personale docente delle discipline interessate, corsi di aggiornamento specifici inerenti il digitale e la didattica attiva. Inoltre per gli alunni che usufruiranno di tali spazi, saranno messe in atto delle attività di avvicinamento con le metodologie esplicitate e delle azioni di sensibilizzazione nei confronti del rispetto degli arredi e delle strutture con cui si confronteranno coinvolgendo aspetti trasversali di educazione alla cittadinanza attiva e consapevole. Nello specifico si prevede:

- Un'organizzazione oraria flessibile che preveda la rotazione delle classi nelle varie aule.
- Corsi di formazione per docenti suddivisi per livelli di competenza.
- Supporto ai docenti da parte del gruppo di progettazione.